XBOX 360
KINECT
Kinect アニマルズ
KINECT ANIMALS
フシギな島のなかまたち
クマやパンダもなかまいり
CERO A 全年齢対象

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書、Xbox 360 Kinect™ センサーの取扱説明書、およびその他のアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は後で参照できるように保管してください。ハードウェアの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ を参照するか、Xbox® カスタマー サポートにお問い合わせください。

その他の安全に関するお知らせについては、本取扱説明書の『Kinect で安全にプレイする』をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れる
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

ゲームの開始と保存

ゲームを始める前に、Xbox 360 本体にゲーマー プロフィールが作成されていることを確認します。ゲーマー プロフィールは、Xbox ダッシュボードを表示するか、ゲームを読み込んでから Xbox ガイド ボタンを押すと作成できます。作成したゲーマー プロフィールにサインインし、ゲームを開始します。ゲームのデータと実績はサインインしたプロフィールにだけ記録されます。ゲーム開始時に、セーブ データを保存するデータ保存機器を選びます。セーブ データは、オート セーブ機能により定期的に保存されます。ゲームを終了しても、最後に保存された状態からゲームを再開することができます。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

『Kinect アニマルズ（Kinect Animals）』の海外名称は『Kinectimals』です。Xbox LIVE での表記が海外名称で表示される場合があります。

詳しいマニュアル、Kinect アニマルズ モバイルについては下記 Web サイトにてご覧いただけます。

www.xbox.com/kinectimals

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～ 18:00 (日、祝日を除く)
詳しくは次の URL をご覧ください。 http://www.xbox.com/jp/support/
※ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障碍(しょうがい)がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障碍をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号 : 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障碍をお持ちの方の専用窓口です。障碍をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。
© 2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.
Microsoft、Kinect、Kinectimals、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは、米国 Microsoft Corporation およびまたはその関連会社の商標です。Developed by Frontier Developments Ltd. for Microsoft Corporation. Frontier, Cobra, and the Frontier and Cobra logos are trademarks of Frontier Developments Ltd. All other trademarks are property of their respective owners. Cobra game development technology © 2011 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Copyright © 2006-2011 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Uses Scaleform GFx © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

DOLBY DIGITAL 本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Kinectアニマルズは、ゲーム内に出てくる動物や、ぬいぐるみで遊ぶことを意図したゲームです。ゲーム内に出てくる動物に対する行為は、実在する動物やペットには行わないでください。

http://www.xbox.com/jp/

Printed in Singapore

レムリアとミラへようこそ

やあ、ボクはバンブル。そしてこの子はリナだよ。ふしぎなレムリアとミラの島のことならボクたちにまかせて。楽しくあそぶために知っておいてほしいことを、教えてあげるよ!

レムリアではネコのなかまたち、ミラではクマのなかまたちといっしょに、たんけんをはじめよう。

たんけんに出る前に

まずは、2つの動きをおぼえてね。この2つの動きさえおぼえれば、この島ではたいていのことができるんだ。

手を合わせる　ゲームをはじめるには、手をのばして、がめんの[スタート]ボタンに手を合わせよう。ボタンのまわりの白い線が1周したら、大ぼうけんのはじまりだ! このやりかたで、がめんに出てくるいろいろなものをえらべるよ。

スライド　手でがめんをスライドさせれば、いろいろなアイテムをスクロールできるよ。どうぶつの子どもたちをえらぶときもこうするんだ。

音声コマンドでもメニューをえらぶことができるよ。「はいをえらぶ」(または「はい」)、「いいえをえらぶ」(または「いいえ」)、「ひらけ、おもちゃばこ」または「おもちゃばこ、ひらけ」、「ひらけ、地図」って言えばいいんだよ。

どうぶつをえらぶ

さあ、ともだち広場で、5ひきの子どもたちがキミに会いたがっているよ。いっしょにたんけんに出る子を決めてね。だいじょうぶ! 今えらばなかった子たちとも、島をたんけんしていればまた会えるからね。新しく出会った子となかよくなるか、今いっしょにいる子とそのままたんけんをつづけるかは、キミが決めてね。

新しい子とは、あとからでもともだちになれるんだ。そのときあそばなかった子は、ふわふわ村(レムリア)やクマの村(ミラ)に行ってキミをまっているからね。

スキャン ストーン

ゲームの中で Kinect アニマルズのぬいぐるみ*とあそぶこともできるんだ。ぬいぐるみには特別なタグがついていて、それを使えばその子がゲームにとうじょうするんだよ!

ふわふわ村かクマの村のスキャン ストーンに行って、ぬいぐるみのタグの右がわを上にして Kinect センサーに近づけてみよう。20 ～ 25 cm くらい、センサーからはなして、3 ～ 5 秒くらいまつと、ぬいぐるみの子ががめんにあらわれるよ。波のようなものが見えたら、タグがきちんとスキャンされたので、そのぬいぐるみの子とあそべるよ。タグをゆびでかくさないようにちゅういしてね。それに、部屋が暗すぎるとうまくいかないよ。

*Kinect アニマルズ 初回生産限定版に同梱、およびイベント等のノベルティとして配布。

なでる、名前をつける

どうぶつの子どもたちは、なでてもらうのが大すきなんだ。手をのばして、あたたかくてやわらかい毛をなでてみよう。なかよくなりたい子をえらんだら、名前をつけてあげよう! すきな名前を言うだけでいいんだよ。

海ぞくの地図

今もっている地図にのっている場所には、すぐに行くことができるよ。今はレムリアやミラのほんの一部しかのっていないけど、ほかの部分も見つけられるはずさ。

どうぶつといっしょにアクションやゲームであそぶと、なにか新しいものを見つけられるんだ。そして発見ポイントがもらえるよ。ポイントがたまると、それまでかくされていた、新しいエリアに行けるんだ。新しいエリアでは、金のコインをもらえるコンテストであそべるよ。ゲームが進むと、さらにいろいろなところへ行けるようになる。それぞれにかくされたエリアがあるんだよ。それに、新しいともだちにもたくさん会えるんだ! 地図をぜんぶ集めたら、島のどこにでも行けるようになるよ。

アクション

どうぶつといっしょにあそぶと、楽しいだけじゃなく、おたがいもっとなかよくなれるよ。いろいろなアクションをやってみて、キミのマネをするかためしてみよう。

おすわり 前にかがんで、りょう手でひざにさわろう。

立って りょううでをま横にまっすぐのばそう。

ふせ ひざをついて、りょう手でゆかにさわろう。

ジャンプ ジャンプしよう。大きなジャンプと、小さなジャンプがあるよ。

ロール オーバー かた手を前にのばして、まるをかくように動かそう。

ねたふり りょう足を前に出して、あおむけにねころがろう。

おねがい りょう手をグーにして、むねの前まで上げよう。

いないいないばあ りょう手で目をかくそう。

話しかける

名前をつけたら、話しかけてアクションをさせることができるようになるんだ! もちろん、ジェスチャーでアクションをさせることもできるけど、音声コマンドでも同じことができるんだよ。つぎの音声コマンドを使ってみよう。

おすわり
おもちゃをとって
おいで
ふせ
ロール オーバー
あそんでおいで
立って
おやすみ
いい子いい子/よしよし

チャレンジ

チャレンジはどうぶつといっしょにあそべるゲームで、たんけんのとちゅうでときどき出てきて、クリアすると発見ポイントや金のコインがもらえるんだ。

投げる

島では、よくものを投げてあそぶんだ。いくつかコツを教えるね。

- 下から投げるとうまくいくよ。
- 投げるときは、あせらずにしっかりとねらおう。左や右に動いて、ターゲットががめんのまん中に来るようにするといいよ。
- 円ばんなど、よくとぶおもちゃを投げたあとで、とんでいる間に体を左右にかたむけると、向きをかえられるよ。しゃがめば、下におとすこともできるんだ!

コンテスト

かくされたエリアが見つかったら、コンテストであそべるよ。せいげん時間内にゲームをクリアするんだ。ラジコンカーのレースや、ターゲットにものを当てるゲームがあるよ。コンテストをクリアして、コインやメダル、新しいおもちゃを手に入れよう。地図をひらけば、クリアしていない場所にもどって、コンテストをなんどもプレイできるよ。

たからさがし

レムリアとミラには、あっちこっちにいろいろなたからものがかくされているんだ。「たからレンズ」っていうアイテムは、かくされたたからものを見つけるのに、とってもべんりなんだよ。

おもちゃばこ

おもちゃばこは、だいじなものがぜんぶ入っているはこで、いつでもあけられるよ。あけるには、右手をがめんの右下にのばすか、「ひらけ、おもちゃばこ」って言ってね。アイテムをえらぶには、はこを手でスライドさせて、あけたいはこをまん中にもってこよう。はこに手を合わせれば、はこがあいてアイテムをえらべるよ。

ちがう場所に行く

おもちゃばこに入っている地図を使えば、今まで行ったことがある場所はもちろん、地図にのっている場所ならどこでも行けるんだ。おもちゃばこをあけて、[地図]ボタンに手を合わせて、それから行きたいエリアをえらんでね。それか、「ひらけ、地図」って言うだけでもいいんだよ。

買いもの

お店に行けば食べものやおもちゃのような小物から、もようがえ用のかぐまで、なんでも買えるんだ。売っているアイテムは、しゅるいごとにわかれているから、スライドさせて、まずしゅるいをえらんでね。えらんだら、ほしいものに手を合わせて、しばらくまってみよう。買いものは、レムリアでしかできないよ。ミラにはお店はないんだ。

家のもようがえ

レムリアにいるときは、お店で買ったもので、家のもようがえをして、キミ好みの家にしよう。発見したたからものをならべるたからのたなや、チョウチョのコレクションをかざれるかべがあるんだ。

ゲームのがめん

どれくらい進んだか、知りたい？そんなときは、がめんを見ればいろいろなことがわかるよ。

チャレンジ　チャレンジの内容とクリア度がわかるよ。

金のコイン　チャレンジやコンテストで集めたコインの数がわかるよ。

発見メーター　ゲームがどこまで進んだか、ここでわかるよ。

今いる場所で、もう見つけたエリア　　+40 もらった発見ポイント

4 次の場所へ行くために見つけなければならないエリア　 次の場所

プレイヤーのへんこう　ほかのプレイヤーとこうたいしてあそべるよ。

おもちゃばこ　おもちゃや食べものなど、キミがもっているものをいろいろ見られるよ。もちろん地図もね。

バンブルまたはリナ　ヒントやジェスチャーを教えるよ。

おもちゃばこの中のアイテム　えらんでいるおもちゃばこの中に入っているアイテムが、ならんでいるよ。

Kinect ガイド　メイン メニューから、ゲームのオプションやヘルプ、Kinect ガイドが見られるよ。

Kinect で安全にプレイする

ゲーム中は、自由に動けるように十分なスペースを確保してください。Kinect を使用してゲームをプレイするときに必要な動作範囲は一定ではありません。プレイ中は、他のプレイヤー、見物人、ペット、家具、または他の物にぶつかったり、衝突したり、つまずいたりしないように注意してください。ゲームプレイ中に立ち上がったり動いたりする場合は、足元が整理されている必要があります。

プレイの前に：ぶつかったり、つまずいたりする物がないか、周り（上下、左右、前後）を確認してください。窓、壁、階段などから十分離れた場所でプレイしてください。足をとられる危険のあるおもちゃや家具、固定されていない敷物などがなく、子供やペットがいないことを確認してください。必要な場合は、プレイする場所から物や人を移動してください。上方にも注意してください。プレイする場所の頭上の照明装置、ファンなどの設備にも注意してください。

プレイ中：テレビに接触しないように、十分離れてください。他のプレイヤー、見物人、ペットとの十分な距離を保ってください。この距離はゲームによって異なるため、どの程度の距離が必要かを判断する際は、プレイ方法を考慮してください。物または人にぶつかったり、つまずいたりしないように、注意してください。ゲームプレイ中に人や物が動く場合があるため、常に周囲に注意を払ってください。

プレイ中は常に足元が整理されているようにしてください。十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください（ハイヒールやサンダル、スリッパなどは厳禁）。

Kinect の使用をお子様に許可する前に：それぞれのお子様が Kinect をどのように使用するか、プレイ中に監視する必要があるかをご判断ください。お子様が監視なしで Kinect を使用することを許可する場合は、関連する安全と健康についてのお知らせおよび指示をすべて説明してください。**制限内でお子様が安全に Kinect を使ってプレイできるようにし、**このシステムの適切な使用方法をお子様に理解させてください。

強い光による疲れ目をできるだけ抑えるには：モニターまたはテレビおよび Kinect センサーとご自身との間に適度な距離を保ちます。モニターまたはテレビおよび Kinect センサーを強い光を発する光源から離れた位置に配置するか、ブラインドを使用して明るさのレベルを調節します。強い光と疲れ目を抑えつつ、コントラストと明るさを増すことができる自然光を選んでください。また、モニターまたはテレビの明るさとコントラストを調整してください。

激しく動きすぎないでください。Kinect センサーを使用したゲームプレイには、さまざまな種類の身体的活動が必要になります。安全に身体的活動を実行する能力に影響するような医学的状態または問題がある場合、または次のような方は、Kinect センサーを使用する前に医師に相談してください。

- 妊娠中である
- 心臓、呼吸器、背中、関節、または他の整形外科的な異常がある
- 高血圧である、または身体的運動が困難である
- 身体的活動を制限するように指示されている

Kinect センサーを使用するエクササイズまたはフィットネス療法を始める前に、医師に相談してください。薬またはアルコールの影響下でプレイしないでください。ゲーム中は、動きに必要なバランスおよび身体的能力が十分であることを確認してください。

筋肉、関節、または目に疲れや痛みを感じた場合は、**中止して休憩してください。**過度の疲れ、吐き気、息切れ、胸苦しさ、めまい、不快感、または痛みを感じた場合は、**直ちに使用を中止し、**医師に相談してください。

詳しくは、**http://www.xbox.com/jp/kenkou/** の「健康のために」をご覧ください。

その他 Kinect のヒントなどは **http://www.xbox.com/jp/support/** をご覧ください。

X17-73905-01

COBRA™

FRONTIER

Microsoft Studios